

## Final Fantasy X-2 et Final Fantasy XI - 1/4

### Quelques bonnes nouvelles pour les acharnés de Final Fantasy...

FFX-1 fut le premier Final Fantasy sur PlayStation 2, et il a marqué un virage important dans la série. L'aspect cinématographique y était encore plus renforcé que dans les épisodes précédents, ce qui a fait qu'il a été boudé par un large public, tandis que des fans immenses ont trouvé en lui la perfection absolue. Il faut dire que son scénario était d'une complexité très poussée mais que tout était presque réglé au milipixel près.

Mais comment en sommes-nous arrivés à Final Fantasy X-2 ? C'est très simple... Le 31 Janvier dernier, Squaresoft a eu la "grande" idée de sortir un Final Fantasy X dit "International". Rien de génial jusque là, sauf que le DVD bonus qui accompagnait le jeu contenait une vidéo d'une quinzaine de minutes nommée "Eien no Nagi-setsu". Les non-japanisants vont sûrement se demander de quoi il s'agit... C'est évidemment la désormais célèbre "Another Story" : l'éternelle Félicité.

Cette vidéo spéciale, dont vous pouvez lire le script ici, était pour beaucoup un coup commercial sans fond. Et pourtant, Square s'en est bel et bien inspiré pour créer son second volet de cette inoubliable aventure qu'est Final Fantasy X...

On a eu droit à deux noms provisoires avant d'aboutir à ce très simple nom "Final Fantasy X-2". La première fois, c'était plus compliqué qu'un seul jeu.

En mai dernier, les premières déclarations de Square parlaient de Final Fantasy X Yuna Version et Rikku Version. Deux jeux étaient donc prévus, et certains évoquaient le fait que s'ils marchaient, on en aurait d'autres encore... Mais ce projet a été abandonné.

Quelques jours avant le Tokyo Game Show de Septembre, un nom à rallonge a commencé à parcourir le web... Il s'agissait de "Final Fantasy X Another Lord : Lord of the Future". Mais une fois de plus, ce nom a sombré dans l'oubli...

Ce qui est néanmoins le plus marquant sur les débuts FFX-2 reste son apparition remarquée lors du Tokyo Game Show. Pas un seul mot de la part de Squaresoft, juste un poster (interdit de le photographier d'ailleurs) montrant une Yuna un brin Croftienne. L'image se retrouve immédiatement aux quatre coins du web et fait "scandale". Les voix les plus négatives se dressent contre l'aspect trop Tomb Raider de cette Yuna nouvelle version, mais force est de constater que Square a marqué un grand coup.

Et c'est le 19 Octobre 2002 que Final Fantasy X-2 est enfin présenté... Le magazine V-Jump laisse ainsi place aux premières images du jeu sur 2 maigres pages... Mais on peut voir que la Yuna du TGS est belle et bien celle du jeu final. Horreur pour certains. Illumination pour d'autres. Final Fantasy X-2 a été une bien longue histoire, qui n'est pas encore finie...

Depuis la mort de Sin, il y a deux ans, l'éternelle Félicité règne sur Spira, qui est devenue une terre dominée par la puissance des technologies Al bhedes. L'Another Story nous conte l'histoire d'un monde où de nombreux clans religieux se sont formés, comme par exemple l'alliance des jeunes ou le Nouveau Yevon.

Yuna vit en paix à Besaid depuis deux ans, avec Wakka et Lulu. Cette dernière est d'ailleurs enceinte, mais on ne sait pas qui est le père... Les suppositions les plus évidentes font état de Wakka. Le fait que Lulu soit enceinte lui empêche de participer à l'aventure, bien qu'elle soit un des personnages secondaires de FFX-2. Son rôle de "grande soeur" de Yuna est apparemment plus marqué encore que dans FFX-1.

Kimahri est retourné vivre au Mont Gagazet, tandis que Rikku parcourt Spira pour remettre à neuf

## Final Fantasy X-2 et Final Fantasy XI - 2/4

d'anciennes machines. Un beau jour ensoleillé, Rikku vient à Besaid pour saluer Yuna et Wakka, mais aussi pour leur montrer une étrange sphère, que Kimahri a trouvé... Cette sphère montre clairement Tidus, enfermé on ne sait où, et particulièrement énervé. Après quelques discussions, Yuna décide de suivre Rikku pour connaître l'origine de cette sphère...

Voici l'histoire de l'Another Story. Maintenant, il s'agit de se pencher sur la véritable histoire de Final Fantasy X-2, et c'est déjà nettement plus flou. Selon les développeurs, la sphère de Tidus n'est pas le seul prétexte de Yuna pour quitter Besaid et repartir pour un voyage à travers Spira. Reste maintenant à découvrir de quoi il s'agit.

Au début de l'aventure, Yuna part de Besaid et semble refaire le même trajet que deux ans auparavant. Les images nous montrent son départ de Besaid, où Lulu lui donne des conseils, Kilika, qui a bien changé depuis, son passage sur la route de Mi'ihen, où elle se souvient d'ailleurs quand elle l'a franchie avec Tidus, puis à la porte de Mi'ihen, où des personnes veulent réintroduire les Chocobos dans la zone, au temple de Djose, où les machines Al bhedes auparavant bannies se côtoient avec les statues de Grand Invokeurs, et enfin à la forêt de Macalania, dont la disparition vous est annoncée par le bonhomme qui nous avait tout énervé avec ses papillons dans FFX-1 !

Une image nous montre clairement que le calme de Spira a été troublé. Yuna y dit sentir l'éternelle Félicité s'écrouler sous ses pieds... Mais la Félicité était une période sans Sin, on peut venir à se poser des questions. Maintenant que Sin n'est plus, le terme de Félicité peut être tout simplement associé à une période de calme. Ainsi, le mal serait de retour, sous une forme que nous ne connaissons pas encore. Cette image donne en tout cas très envie d'en savoir plus !

Des éléments très flous et incertains mais qui recadrent l'histoire. Nojima affirme en revanche que l'histoire ne sera pas courte, comme certains ne craignaient. Selon lui, la durée du jeu sera assez grande. On peut donc compter dans les 20 à 30 heures ! En plus de cela, de nouveaux mini-jeux sont au programme. On souhaite juste qu'ils soient moins durs et moins longs que dans FFX-1, car c'était vraiment trop excessif.

Différents passages alterneront, où vous contrôlerez Yuna, Rikku (la seconde héroïne) et un dernier personnage (qui est une femme), présent sur le logo, mais qui n'a pas encore été dévoilé. On peut ainsi penser que les Yuna et Rikku Version ont été mêlées en ce seul jeu.

Selon les développeurs, cet aspect du jeu renforcera sa "non-linéarité". En effet, après les plaintes des joueurs du fait que FFX-1 était trop dirigiste, le 2 sera nettement plus libre. Différentes routes seront disponibles dès le début du jeu, et vous pourrez choisir où aller comme bon vous semble. Toujours pas de carte du monde comme dans les épisodes précédents, mais déjà un grand pas de franchi !

Côté gameplay pur et dur, vous êtes déjà tous au courant des nouveaux mouvements de Miss Yuna. Ainsi, elle ne fera pas que courir bêtement, mais pourra aussi sauter et grimper. Même si cela fait écho à Tomb Raider, c'est une manière de rendre le jeu plus dynamique. Néanmoins, l'équipe du jeu nous affirme que ces mouvements resteront occasionnels et que vous ne subirez aucun dommage si jamais vous ratez un saut par exemple. Toujours dans les déplacements, différents véhicules seront disponibles, comme des espèces d'aéroglosses miniatures, mais pas de trace des Chocobos jusqu'à présent. Square a également annoncé que les temples de Yevon pourront, tout comme la BGU dans FFVIII, prendre le large...

De nouveaux lieux ont évidemment été ajoutés au tout, histoire de ne pas faire une suite banale. Ainsi, un immense château, entouré par des nuages baignant dans les éclairs, est au programme. La beauté de ce lieu laisse penser que quelque chose se cache derrière, mais on ne sait pas encore quoi. Les lieux déjà présents dans

## Final Fantasy X-2 et Final Fantasy XI - 3/4

l'épisode 1 ont par contre été révisés, l'exemple le plus frappant étant Kilika, devenue une vraie petite ville côtière ! C'est pour le moment l'endroit qui a été le mieux revisité, car Besaid semble encore identique, de même que la route de Mi'ihen. En revanche, le fameux poster du TGS montre Yuna sur les marches menant au grand stade de Luca. Il n'a plus tellement la même apparence non plus...

Le système de combats de Final Fantasy X-2 sera lui aussi révisé, mais les informations à son sujet sont bien peu nombreuses... Tout d'abord, Toshiro Tsuchida, celui qui s'était occupé des combats du 1, n'est plus sur le coup. Exit les Overdrives et les Overkills, les combats seront un peu plus orientés actions, mais suivront la lignée du premier épisode, en gardant par exemple le dynamisme qui avait fait le charme des batailles !

Yuna, au lieu de son fidèle bâton, disposera de deux beaux pistolets... Ce qui a quand même choqué pas mal de monde. Rikku, quant à elle, au vu du logo, sera toujours équipée de la même arme. Quant au troisième personnage mystère, c'est une épée qu'il utilisera.

La seule image de combat nous montre une présentation identique à celle de FFX-1, à savoir en bas à droite la barre "vitale" avec des informations comme HP et MP. En haut à droite, c'est une curieuse inscription : Active Mode. Il semble ainsi y avoir plusieurs modes de combats. Yuna brandit en tout cas son revolver vers un ennemi (qu'on ne connaissait pas d'ailleurs), laissant penser qu'un système de tir pourrait compléter les commandes habituelles. Concernant les Chimères, elles n'existent donc plus et ne pourront pas être invoquées...

Mais le système de combats reste encore très flou. En tout cas, le système d'évolution si génial qu'était le Sphérier n'est plus de la partie. On espère que l'équipe trouvera quelque chose d'aussi innovant.

Yuna est évidemment l'héroïne de ce FFX-2. On la retrouve dans une tenue littéralement différente de celle dans le premier FFX. Tetsuya Nomura est toujours le character designer et on le sent toujours aussi inspiré...

The New-Yuna est en tout cas bien osée. Quelques éléments de sa parure sont néanmoins originaux et reflètent un peu son désir de garder Tidus avec elle. Et entre ses deux... euh sur sa poitrine, le symbole est celui des Zanarkand Abes. Troublant, n'est ce pas ? Sur son flanc gauche, un grand tissu couvre sa jambe alors qu'une immense "queue" part de derrière sa nuque pour toucher le sol...

Selon Nojima, le scénariste, Yuna aurait choisi cette tenue en réaction aux pressions qu'elle avait dû supporter durant son pèlerinage. Mais de là à brandir des pistolets, est-ce bien raisonnable ?

Vient ensuite la seconde héroïne : Rikku. Une image la montre, tout du moins on peut penser que c'est elle. Bien plus "yéyé" que dans FFX-1, elle aurait sa place dans l'histoire. Son design est en tout cas relativement osé lui aussi : avec ses longs cheveux et son corps très largement dénudé, on voit bien une fois de plus que Nomura se dévergonde.

Quant à la troisième héroïne, aucune information sur son identité, et le logo ne nous aide pas tellement à cerner son apparence, les envolées d'Amano obligent.

Concernant les personnages secondaires, Lulu sera de la partie, car elle s'adresse à Yuna sur une des images. Elle ne participera toutefois pas au voyage sur Spira, car, comme je l'ai précisé plus haut, elle est enceinte. L'idée de la voir enceinte est d'ailleurs plutôt déroutante...

Tout laisse ensuite à penser que Wakka et Kimahri seront de la partie, mais aucune information dessus.

## Final Fantasy X-2 et Final Fantasy XI - 4/4

Final Fantasy X-2 devrait être un bon jeu. Les principaux défauts de FFX-1 ont été gommés, la linéarité en tête de file. Le scénario n'est pas aussi basique (et improvisé) que dans l'Another Story, et le fait qu'il nous tienne de 20 à 30 heures (supposition toujours...) laisse supposer de nombreux rebondissements.

Toutefois, cette preview est bien loin de présenter précisément le jeu et nous devons encore attendre avant de pouvoir en savoir plus. Par contre, une sortie PAL du jeu reste bien lointaine. Le fait que l'Another Story ne soit pas dans FFX PAL fait penser que Square n'est pas décidé à sortir le jeu pour l'instant. Mais restons confiants...

Final Fantasy X-2 sort au Japon en Mars prochain. L'avancement du projet ? Pour vous faire une idée, l'enregistrement des voix est presque terminé. Et au vu des images, tout semble au point..

Autre bonne nouvelle pour les fans de Final Fantasy et n'étant pas au courant de la nouvelle (quoique un peu ancienne!) Certaines personnes, afin de pouvoir jouer à Final Fantasy 11, voudraient se prendre la PS2 avec la connexion Internet ainsi que le jeu lui même. Ces personnes comptent environ jusqu'à environ 600 Euros de dépense. En effet il faudrait aussi se procurer le clavier, la souris et encore d'autres petites babioles du style. Rassurez-vous pour tous ceux qui ne veulent pas dépenser autant d'argent pour tout ça, les programmeurs vont sortir Final Fantasy 11 sur PC. Ils prévoient même de pouvoir jouer sur son PC avec un partenaire jouant sur PS2.